games.



Pomoc techniczna dla graczy:

Tel:	(22) 642 27 66 lub 68 wewn. 54
Fax:	(22) 642 27 69
E-mail:	serwis@imgroup.com.pl
Godziny Pracy:	od poniedziałku do piątku w godz. 9-17.

Dystrybucja **w Polsce:** IM Group Sp. z o.o.

Wyprodukowano w Unii Europejskiej
IB2G-ROC3
2299598



ROCK RAIDERS



Instrukcja



Dziękujemy za zakup gry LEGO Rock Raiders, jednego ze świetnych, nowych programów LEGO Media.

W LEGO Media nieustannie dążymy do tworzenia nowych standardów w dziedzinie oprogramowania, wnosząc do tego ekscytującego, nowego świata rozrywki wartości promowane przez LEGO. Tak jak w przypadku naszych zabawek, również nasze programy mają na celu zapewnienie satysfakcji i dobrej jakości, która w zupełnie nowy sposób pobudzi wyobraźnię i kreatywność.

Przywiązujemy wielką wagę do testowania produktów przez użytkowników i z dumą możemy zapewnić, że nasze oprogramowanie jest w stu procentach odpowiednie dla dzieci i w pełni zasługuje na znak jakości „Testowane przez dzieci. Zatwierdzone przez dzieci".

Jesteśmy przekonani, że gra LEGO Rock Raiders dzięki różnorodnym systemom premiowania dostarczy Wam wielu godzin zabawy. W razie pojawienia się jakichkolwiek problemów związanych z niniejszym produktem, bez wahania kontaktujcie się z naszym działem obsługi klienta (patrz załączona karta), który z przyjemnością udzieli Wam pomocy.



SPIS TREŚCI



SPIS TREŚCI

KONFIGURACJA GRY

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Wymagany jest system operacyjny w 100% zgodny z Windows 95/98 DirectX. Gra nie działa w środowisku Windows NT, OS/2, Linux ani emulowanego systemu operacyjnego Windows.

Procesor:	Pentium 200MHz lub szybszy
Pamięć:	32 MB pamięci RAM lub więcej
Karta graficzna:	PCI lub AGP z 4MB pamięci pracująca w standardzie DirectX 6.0 z akceleratorem grafiki trójwymiarowej
Napęd CD-ROM:	CD-ROM/DVD poczwórnej szybkości lub szybszy.
Karta dźwiękowa:	16-bitowa w 100% zgodna ze standardem DirectX 6.0.
Urządzenia sterujące:	Mysz i klawiatura w 100% zgodne z Windows 95/98.
DirectX:	Sterowniki Microsoft DirectX 6.0 dołączone na płycie z grą; są one niezbędne do uruchomienia LEGO Rock Raiders. Więcej informacji o DirectX znajdziesz w pliku **readme.txt**, który znajduje się na płycie z grą LEGO Rock Raiders.

Uwaga:	Twój system może wymagać najnowszych sterowników Windows 95/98 – należy instalować sterowniki w tej samej wersji językowej co system. Przed uruchomieniem gry płytę z grą należy włożyć do napędu CD-ROM/DVD. Instalacja: wymagane 200MB miejsca na twardym dysku (nieskompresowanym) *

* Nieskompresowany oznacza, że twardy dysk nie został poddany kompresji plików, która pozwala na zwiększenie pojemności twardego dysku. Na przykład, w Windows 98 opcją, która służy do wykonania tej operacji jest DriveSpace.

JAK ZAINSTALOWAĆ LEGO ROCK RAIDERS?

Umieść płytę z grą LEGO Rock Raiders w napędzie CD-ROM/DVD.

Po kilku sekundach wyświetli się ekran pomocniczy instalacji. Postępuj według instrukcji wyświetlanych na ekranie. Gdy instalacja zostanie zakończona, pojawi się odpowiednia informacja.

Uwaga: Jeśli program nie uruchamia się automatycznie, prawdopodobnie wyłącza jest systemowa procedura automatycznego uruchamiania (szczegóły znajdziesz w pliku readme. txt na płycie z grą LEGO Rock Raiders).

JAK URUCHOMIĆ LEGO ROCK RAIDERS?

Jeżeli poza programem instalacyjnym aktywne są inne aplikacje, należy je zamknąć i zrestartować komputer (wyłączyć i uruchomić ponownie). Gra zawsze powinna być uruchamiana przy możliwie jak najmniejszej liczbie działających innych aplikacji. Przed uruchomieniem gry najlepiej poczekać, aż ustaną wszelkie czynności twardego dysku. Aby uruchomić grę, kliknij na:

Start
Programy
LEGO MEDIA
LEGO Rock Raiders
LEGO Rock Raiders

Przed uruchomieniem gry należy włożyć płytę (kompakt) z LEGO Rock Raiders do napędu **CD-ROM/DVD.**



JAK USUNĄĆ GRĘ Z DYSKU?

Doradzamy, aby do usuwania gry używać opcji Usuń LEGO Rock Raiders. Aby usunąć grę, kliknij na:

Start
Programy
LEGO MEDIA
LEGO Rock Raiders
Usuń LEGO Rock Raiders

Opcja Usuń LEGO Rock Raiders pomoże usunąć z systemu pliki tego programu.

Uwaga: Opcja usuwania nie kasuje z dysku zapisanych stanów gry LEGO Rock Raiders. Te pliki muszą być usunięte ręcznie.

JAK SPRAWDZIĆ CZY ROZDZIELCZOŚĆ JEST POPRAWNA DLA TEJ GRY?

Umieść wskaźnik myszy na wolnym obszarze **pulpitu Windows** i kliknij jeden raz prawym przyciskiem myszy. Wyświetli się menu, z którego za pomocą lewego przycisku myszy musisz wybrać opcję **Właściwości**. Pokaże się okno właściwości systemu, z którego należy wybrać Ustawienia. Upewnij się, że **opcja High Colour 16 bit** ustawiona jest na minimalnej zalecanej rozdzielczości **640 x 480**. Po wykonaniu zmian zrestartuj swój komputer.



JAK MOGĘ SIĘ UPEWNIĆ, CZY STEROWNIKI DIRECTX 6.0 SĄ ORYGINALNE?

Windows 95/98 z DirectX 6.0

Uwaga: Jeżeli nie masz pewności co do instalacji sterowników DirectX 6.0, skontaktuj się z producentem komputera, gdyż instalacja DirectX może zmienić ustawienia karty dźwiękowej / graficznej.

Aby poprawnie zainstalować DirectX 6.0, należy:

Kliknąć na ikonie Mój komputer (pulpit)
Wybrać:
Napęd C
Katalog (folder) Program files
Katalog (folder) DirectX
Katalog (folder) Setup
Ikonę DXDIAG
(Niebieskie kółko z żółtym krzyżykiem wewnątrz)

Pojawi się okno z wieloma zakładkami na górze. Kliknij na zakładce DirectX Drivers (Sterowniki DirectX). Wszystkie sterowniki są wymienione oddzielnie, a u dołu ekranu znajdziesz pole **Uwagi**. Jeśli sterowniki powodują jakiekolwiek problemy, są one opisane w tym polu. Jeśli jeden lub więcej sterowników w kolumnie „Poświadczony" ma adnotację „Nie", najprawdopodobniej jest przyczyną problemów. Najczęściej sterownikami, które nie mają poświadczenia są główny sterownik ekranu i/ lub sterownik dźwięku.



Większość producentów kart graficznych i dźwiękowych, wypuszcza zmodernizowane sterowniki dla Windows 95/98, aby zapewnić zgodność ze standardem DirectX. Jeśli którykolwiek ze sterowników nie pracuje w tym standardzie, musisz skontaktować się z producentem i zbadać możliwość uzyskania sterownika pracującego z DirectX.

Jeżeli masz jakiekolwiek kłopoty z uruchomieniem lub działaniem tej gry, zajrzyj do pliku readme.txt dołączonego na płycie z LEGO Rock Raiders. W pliku tym znajdziesz możliwe rozwiązania problemu.

Gdy tylko gra zostanie wczytana, zobaczysz film wprowadzający. Później na ekranie pojawi się menu główne.





ZASADY GRY

FABUŁA I SCENARIUSZ

Na pokładzie wielkiego statku kosmicznego do robót wydobywczych łamacze skał, poprzez zewnętrzną obręcz galaktyki, wracają do domu z długiej ekspedycji. Wszystko idzie dobrze... do czasu, gdy statek dostaje się nagle w potężny pas asteroidów! Załoga dzielnie walczy, by przeprowadzić statek przez deszcz skał, lecz nie mające końca bombardowanie szybko niszczy powłokę ochronną statku wystawiając załogę na niebezpieczeństwo.

Gdy łamaczom skał wydaje się, że gorzej już być nie może, czujniki statku wykrywają w środku pasa asteroidów rozległą dziurę, która zaczyna ich zasysać! Lecąc statkiem o niewielkim zapasie energii, który na dodatek ma uszkodzone osłony, załoga nie może zrobić już nic innego, jak tylko pogodzić się z przeznaczeniem i trzymać się!

Potwornie zniszczony statek, pracujący na zasilaniu awaryjnym, cudem wychodzi cało z tej strasznej przygody. Jednakże początkowa radość załogi po chwili zamienia się w rozpacz, gdy jej członkowie orientują się, że dziura przerzuciła ich przez cały Wszechświat, w sam środek odległej, obcej galaktyki!

Dowódca — kapitan statku — decyduje się obrać kurs na najbliższą planetę. Ma nadzieję, że zasilanie awaryjne będzie działać wystarczająco długo, by statek mógł tam bezpiecznie dotrzeć. najważniejszy jest teraz czas: jeśli łamacze skał mają zachować jakiekolwiek szanse na dotarcie do domu, muszą dokonać awaryjnej naprawy statku i, co więcej, zaopatrzyć się w kryształy energii, gdyż ich zapas bardzo niebezpiecznie się skurczył.

Badanie geologiczne przeprowadzone po wejściu statku na orbitę dziwnej, obcej planety wykazuje, że pod powierzchnią znajdują się duże złoża kryształów energii — ale czy można ufać czujnikom? Jedynym sposobem, aby się o tym przekonać, jest wysłanie na powierzchnię łamaczy skał!

OPCJE GŁÓWNEGO MENU

Pierwszym ekranem, jaki zobaczysz po obejrzeniu filmu wprowadzającego, będzie ekran tytułowy. Nie znajdziesz na nim żadnych opcji do wyboru. Po krótkim czasie gra zostanie wczytania i zobaczysz ekran głównego menu. Na tym ekranie dostępnych jest pięć opcji: Rozpocznij grę; Wczytaj stan gry; Misje treningowe; Autorzy; Zakończ grę.



Uwaga: Gdy przesuniesz wskaźnik na daną opcję, litery zmienią kolor na żółty.

PODPOWIEDŹ: Jeśli poświęcisz trochę czasu, możesz w tle zauważyć kilku mieszkańców planety!

ROZPOCZNIJ GRĘ

Kliknij na tej opcji, aby rozpocząć nową grę LEGO Rock Raiders.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat rozpoczynania nowej gry, zajrzyj do rozdziału WYBIERANIE MISJI na stronie **13**.

OPCJE GŁÓWNEGO MENU

WCZYTAJ STAN GRY

Kliknij na tej opcji, aby grać w LEGO Rock Raiders od momentu, w którym ostatnio przerwałeś.

> **Uwaga:** Aby dowiedzieć się więcej na temat wczytywania gry, zajrzyj do rozdziału WCZYTYWANIE ZACHOWANEJ GRY na stronie **14**.

MISJE TRENINGOWE

Kliknij na tej opcji, aby rozegrać misje treningowe gry LEGO Rock Raiders.

> **Uwaga:** Aby dowiedzieć się więcej na temat misji treningowych, zajrzyj do rozdziału ROZGRYWANIE MISJI TRENINGOWYCH na stronie **15**.

AUTORZY

Tutaj poznasz nazwiska ludzi, którzy pracowali nad grą LEGO Rock Raiders.

ZAKOŃCZ GRĘ

Kliknij na tej opcji, aby wyjść z gry LEGO Rock Raiders.

> **Uwaga:** Aby dowiedzieć się więcej na temat wychodzenia z gry, zajrzyj do rozdziału WYJŚCIE Z GRY LEGO Rock Raiders na stronie **16**.

WYBIERANIE MISJI

Na tym ekranie możesz wybrać misję LEGO Rock Raiders. Jest tu wiele różnych misji do wyboru. Są one tym trudniejsze, im lepiej poznajesz planetę,. Oznacza to, że musisz rozegrać kilka początkowych misji, zanim przejdziesz do głębszych jaskiń! Każda jaskinia to inna misja. Jeśli umieścisz wskaźnik myszy na jaskini, u dołu ekranu pojawi się nazwa misji wraz z punktacją oraz informacją, czy misja ta została ukończona. Po lewej stronie znajduje się przycisk „Cofnij". Kliknij na nim, aby powrócić do menu głównego.

> **Uwaga:** Pojawią się jedynie nazwy tych misji, które możesz rozegrać. Jeśli grasz w LEGO Rock Raiders po raz pierwszy, będziesz mógł zagrać tylko w pierwszą misję. Zauważysz również, że na każdym poziomie jest więcej niż jedna misja. Jeśli uznasz, że któraś misja jest zbyt trudna, możesz wybrać inną, aby przejść do jeszcze głębszych jaskiń.



WCZYTYWANIE GRY

Na tym ekranie możesz wczytać dowolną, zachowaną wcześniej grę. W tym celu przesuń wskaźnik myszy na zapisany stan gry, który chcesz wczytać. Nazwa gry zmieni kolor na żółty. Gra zostanie wczytana, gdy klikniesz na niej myszką. Możesz zapisać najwyżej pięć stanów gry. Na tym ekranie również występuje przycisk „Cofnij". Kliknij na nim, aby powrócić do ekranu menu głównego.

> Uwaga: Grę możesz zachować za każdym razem, gdy ukończysz misję. Grę możesz wczytać jedynie z ekranu menu głównego. Aby dowiedzieć się więcej na temat zapisywania stanów gry, zajrzyj do rozdziału ZAPISYWANIE STANU GRY na stronie **18**.



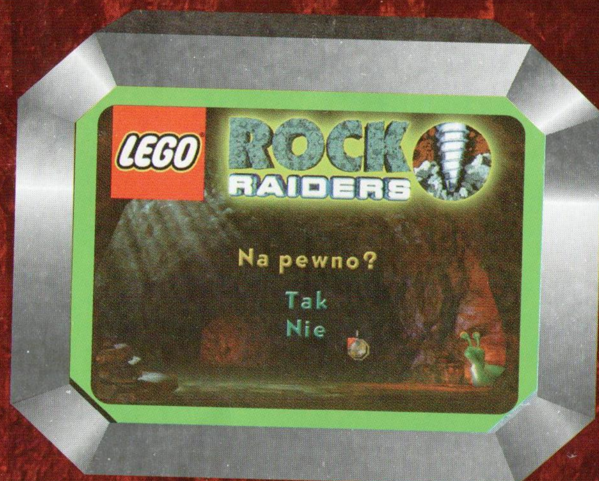
MISJE TRENINGOWE

Na tym ekranie możesz wczytać misję treningową. Każda misja nauczy Cię czegoś innego o łamaczach skał LEGO! Zauważysz, że każda jaskinia przedstawia inną misję treningową. Jeśli umieścisz wskaźnik myszy na jaskini, u dołu ekranu pojawi się nazwa i opis tej misji. Na tym ekranie również jest przycisk „Cofnij". Kliknij na nim, aby powrócić do ekranu menu głównego.



WYJŚCIE Z GRY

Na tym ekranie możesz wyjść z gry LEGO Rock Raiders. Jeśli chcesz opuścić grę, przesuń wskaźnik myszy na opcję „Zakończ grę" i kliknij przyciskiem myszy. Pojawi się pytanie, czy jesteś pewien swej decyzji. Jeśli rzeczywiście chcesz zakończyć grę, kliknij na „tak". Jeśli zmieniłeś zdanie i nie chcesz kończyć gry, kliknij na „nie" — powrócisz wtedy do ekranu menu głównego.



EKRAN WYNIKÓW MISJI

Ten ekran zobaczysz, gdy ukończysz misję.



Pokaże Ci on, czy dobrze poradziłeś sobie z daną misją. Możesz go też użyć jako przewodnika do poprawiania swoich wyników. Na tym ekranie masz do wyboru dwie opcje: możesz zapisać stan gry lub kontynuować grę bez zachowywania.

ZAPISYWANIE GRY

Za każdym razem, gdy ukończysz misję, możesz zapisać stan gry. Kliknij na opcji „Zapisz grę" na ekranie wyników misji. Pojawi się ekran zapisywania gier, gdzie możesz zapisać stan gry. Aby zapisać grę, kliknij na jednym z pięciu pól zatytułowanych „Zapisana gra".



Uwaga: Możesz zapisać stan gry, jeśli nawet wszystkie pola zapisu są zajęte. Jeśli klikniesz na jednym z zajętych pól, zapiszesz aktualną grę, a poprzednio zachowana zostanie skasowana. Przed skasowaniem poprzedniej gry, pojawi się pytanie, czy jesteś pewien, że chcesz to zrobić.

STEROWANIE GRĄ

Grą sterujesz klikając na przyciskach umieszczonych na ekranie. Za ich pośrednictwem wydajesz rozkazy łamaczom skał. Przyciski sterujące są umieszczone wzdłuż krawędzi ekranu, na paskach narzędzi, w menu i podmenu. Pasek narzędzi jest prostym sposobem, by wyświetlić przyciski. Menu jest listą opcji, spośród których możesz wybierać. Ikona to mały obrazek, który po prostu pokazuje Ci, co się stanie, gdy na niego klikniesz. Zbiór pasków narzędzi, menu i ikon nazywany jest interfejsem. Aby było to łatwiejsze do zrozumienia, opiszemy interfejs w krótkich rozdziałach. Są to: WYBIERANIE ŁAMACZY SKAŁ; STEROWANIE PORUSZANIEM SIĘ I KAMERAMI; IKONY WSKAŹNIKA MYSZY I STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ.

WYBIERANIE ŁAMACZY SKAŁ

Podczas gry będziesz musisz wybierać łamaczy skał, aby wyznaczać im zadania.

Aby wybrać łamacza skał, wskaż go myszą i kliknij na nim. Wokół wybranego łamacza pojawi się zielone pole, informujące, że oczekuje on na rozkazy.

Aby wybrać grupę łamaczy skał, ustaw wskaźnik myszy obok grupy. Przytrzymaj przycisk i przesuń myszą. Zobaczysz pole, które w czasie ruchu myszy będzie zmieniało wielkość. Nazywa się to „rozciąganiem pola". Gdy „rozciągasz pole", wszyscy łamacze skał znajdujący się wewnątrz niego zostaną wybrani, gdy zwolnisz klawisz. W ten sposób możesz również wybrać pojedynczego łamacza skał.



MATERIAŁY BUDOWLANE

Łamacze skał mogą zbierać dwa rodzaje minerałów: kryształy energii i rudę. Oba rodzaje te surowce można znaleźć poprzez wiercenie skał. Łamacze skał będą je automatycznie zbierać i przenosić do stacji narzędziowej, gdzie będą przechowywane, a w razie potrzeby, dostarczane do budowli lub pojazdów, które ich potrzebują. Liczby w prawym dolnym rogu ekranu podają, ile kryształów energii i rudy zebrali łamacze skał.



Kryształy energii i ruda są bardzo ważne. Kryształy energii służą do zasilania budynków i pojazdów. Pamiętaj — musisz zebrać zapas kryształów energii, aby zasilić silniki statku macierzystego. Ruda używana jest do wznoszenia budowli składających się na bazę łamaczy skał.

Kryształy energii



Te cenne minerały, które można znaleźć podczas wiercenia ścian jaskiń, zaopatrują twoją bazę w energię. Tylko niektóre ściany zawierają kryształy energii, zatem łamacze skał będą musieli się nieźle namęczyć, aby je znaleźć! Dopóki nie zbudujesz stacji zasilania, kryształy energii będą przechowywane w stacji narzędziowej.

Doładowywanie kryształów energii



Każdy kryształ energii ma ograniczony zasób mocy. Kiedy tylko moc kryształu energii zostanie wyczerpana, zostaje on z powrotem przeniesiony do stacji narzędziowej, skąd można go zabrać i doładować w złożu odnowy zasobów (jeśli takie jest), a potem użyć ponownie. Kryształy energii zmieniają kolor na purpurowy, gdy ich moc zostanie zużyta.

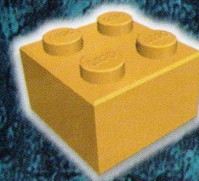


Ruda



Jest to surowiec, którego łamacze skał używają do konstruowania budynków i modernizacji pojazdów. Dopóki nie wybudujesz rafinerii rudy, ruda jest przechowywana w stacji narzędziowej.

Przetwarzanie rudy



Ruda jest przetwarzana w słupki konstrukcyjne, które przyspieszają konstrukcję nowych budowli. Na początku na wyprodukowanie jednego słupka konstrukcyjnego potrzeba pięć kawałków rudy. Gdy wybudujesz rafinerię rudy, łamacze skał będą zanosić kawałki rudy do rafinerii, a nie do stacji narzędziowej. Słupki konstrukcyjne są produkowane automatycznie i składowane w stacji narzędziowej. Gdy zmodernizujesz rafinerię rudy, na wyprodukowanie jednego słupka będzie zużywana mniejsza ilość rudy.

PORUSZANIE SIĘ I STEROWANIE KAMERAMI

Wskaźnik myszy używany w grze LEGO Rock Raiders nie ma wyglądu zwykłego wskaźnika myszy. W niektórych przypadkach w grze będzie Ci on przekazywał ważne informacje. Tak wygląda na początku gry.



Do poruszania się w świecie gry LEGO Rock Raiders musisz używać myszy. Spróbuj przesunąć wskaźnik do którejkolwiek krawędzi ekranu. Gdy wskaźnik zbliży się do brzegu ekranu, ekran zacznie się przewijać. Oznacza to, że możesz zmieniać widok świata gry poprzez poruszanie wskaźnikiem w lewo, w prawo, w górę, w dół. To tak, jakbyś miał kamerę i mógł patrzeć tylko na mały wycinek świata przez obiektyw. Zauważysz, że im dłużej przytrzymujesz mysz przy krawędzi ekranu, tym szybciej będzie się on przewijał.



Istnieje kilka innych metod sterowania, które pomagają w poruszaniu się po świecie gry LEGO Rock Raiders. Znajdują się one w dolnej części ekranu i wyglądają następująco:

Panel sterowania kamerą:



(A) Klikaj na tych przyciskach, aby powiększać lub zmniejszać obraz. W celu powiększenia obrazu kliknij na przycisku „+", zaś w celu zmniejszenia — na przycisku „-".

(B) Te przyciski sterują kierunkiem, w którym patrzysz. Aby podnieść lub opuścić kamerę, kliknij na strzałce skierowanej w górę lub w dół. Aby obrócić kamerę, kliknij na strzałce skierowanej w lewo lub w prawo.

Uwaga: Aby przesunąć kamerę, możesz kliknąć na tym przycisku i nie zwalniając przycisku myszy, przeciągnąć kursor w dowolnym kierunku. Prędkość, z jaką porusza się kamera zależy od tego, jak daleko od środka przycisku zostanie przesunięty wskaźnik. Gdy przesuniesz wskaźnik do krawędzi przycisku, kamera będzie poruszać się szybko. Gdy wskaźnik pozostanie blisko środka przycisku, kamera będzie poruszać się wolno.

(C) Ten przycisk będzie naprawdę pomocny, jeśli zagubisz się podczas odkrywania jaskini! Kliknij na nim, aby wyśrodkować widok na bazie. Jeśli naciśniesz przycisk kilka razy, wyśrodkuje się on na każdej z budowli, które składają się na bazę łamaczy skał. Jeśli nie masz żadnych budowli, obraz będzie centrowany na łamaczach skał.

STEROWANIE GRĄ

IKONY WSKAŹNIKA MYSZY – RODZAJE ŚCIAN

Wskaźnik myszy dostarcza ważnych informacji. Jeśli przesuniesz go na ścianę, zmieni się w taki sposób, aby pokazać informacje o rodzaju ściany. W grze LEGO Rock Raiders zetkniesz się z czterema rodzajami ścian: ziemia, miękka skała, twarda skała, lita skała.

Uwaga: Aby dowiedzieć się czegoś więcej na temat wiercenia, znajdź hasło WIERCENIE na stronie **25** lub hasło MENU WIERCENIA na stronie **45**.



(A) **Ziemia**
Ta ikona pokazuje, że dana ściana zbudowana jest z ziemi i może być szybko przebita przez jednego łamacza skał.

(B) **Miękka skała**
Ta ikona pokazuje, że ściana jest z miękkiej skały i może ją przebić jeden łamacz skał.

(C) **Twarda skała**
Ta ikona informuje, że ściana zbudowana jest z twardej skały i jeden łamacz skał, używający jedynie ręcznego wiertła, nie będzie w stanie jej przebić.

Uwaga: Aby dowiedzieć się czegoś więcej na temat kruszenia twardej skały, przejdź do hasła UŻYWANIE DYNAMITU na stronie **45**.

(D) **Lita skała**
Ta ikona informuje, że ściana zbudowana jest z litej skały. Takiej ściany nie da się w żaden sposób rozkruszyć.

PODPOWIEDŹ: Gdy będziesz przesuwać wskaźnik myszy nad różnymi obiektami, obok wskaźnika ukaże się komunikat informujący, co to za obiekt.

(E) Ta ikona pokaże się na krótko, gdy klikniesz na ścianie lub na podłodze jaskini i będzie oznaczać, że na tym terenie można kopać lub budować.

(F) Ta ikona pokaże się na krótko, gdy klikniesz na ścianie lub na podłodze jaskini i będzie oznaczać, że na tym terenie nie można kopać ani budować.

IKONY WSKAŹNIKA MYSZY – ZADANIA ŁAMACZY SKAŁ

Istnieją również ikony mówiące, jakie zadania może wykonywać wybrany łamacz skał. Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy na ścianę lub podłogę jaskini, gdy łamacz skał został już wybrany, wskaźnik myszy podpowie Ci, jaki zadania łamacz skał może wykonać.

Uwaga: Gdy wybierzesz łamacza skał, przerwie on wykonywanie bieżącego zadania, do momentu, gdy powierzysz mu nowe zadanie, bądź też wybierzesz inny obiekt. Gdy wybierzesz łamacza skał, pasek narzędziowy w prawym górnym rogu ekranu zmieni się tak, by pokazywać zadania, które łamacz może wykonać. Aby dowiedzieć się czegoś więcej na temat użycia PASKA ZADAŃ ŁAMACZY SKAŁ, zajrzyj do rozdziału na stronie **27**.



(A) **Chodzenie**

Ta ikona pokaże się, gdy wskaźnik myszy znajdzie się na jakimś obszarze. Gdy klikniesz przyciskiem myszy, gdy jest ona widoczna, łamacz skał pójdzie do punktu, w którym kliknąłeś.

Uwaga: Jeśli łamacz skał nie może dostać się do wskazanego miejsca, będzie dalej zajmował się zadaniem, które wykonywał uprzednio, zanim został wybrany.

(B) **Wiercenie**

Ta ikona pokaże się, gdy wskaźnik myszy znajdzie się na dowolnej skale, w której można świdrować. Jeśli klikniesz przyciskiem myszy, gdy ta ikona jest widoczna, łamacz skał zacznie świdrować w skałę, na której kliknąłeś.

Uwaga: Jeśli łamacz skał nie może dostać się do wskazanej skały, będzie się zajmował zadaniem, które wykonywał zanim został wybrany.

(C) **Zbieranie kryształów energii**

Jeśli łamacz skał został wybrany i pokazuje się ta ikona, możesz kliknąć na krysztale energii, aby łamacz skał go podniósł.

(D) **Zbieranie rudy**

Jeśli łamacz skał został wybrany i pokazuje się ta ikona, możesz kliknąć na kawałku rudy, aby łamacz skał go podniósł.

(E) **Oczyszczanie rumowiska**

Ta ikona pokaże się, gdy wskaźnik myszy znajdzie się na obszarze rumowiska. Jeśli klikniesz przyciskiem myszy, łamacz skał pójdzie i uporządkuje wskazane rumowisko.

Uwaga: Są to bardzo szybkie sposoby wydawania poleceń łamaczom skał. By poznać inne sposoby, zajrzyj do MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ na stronie **28**.

STEROWANIE GRĄ

IKONY WSKAŹNIKA MYSZY – IKONY INFORMACYJNE

Warto też poznać sześć innych ikon wskaźnika myszy.



Ta ikona pokazuje się, gdy przesuniesz wskaźnik myszy na obiekt zawierający jakieś informacje. Jeśli przez krótką chwilę przytrzymasz wskaźnik myszy na tym obiekcie, ukażą się informacje o nim.



Takie ikony pokazują się w momencie wybierania lokalizacji budynku. Jeśli budynek nie może być umieszczony w miejscu wskazywanym myszą, pokaże się ikona z małym krzyżykiem u dołu. Jeśli możesz umieścić budynek we wskazanym miejscu, krzyżyk zostanie zastąpiony małą strzałką skierowaną do dołu.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat sposobu umieszczania budowli, zajrzyj do rozdziału PASEK NARZĘDZIOWY BUDYNKÓW na str. **36**.



Te ikony pojawiają się po przesunięciu kursora na złoże.

(A) **Złoże kryształów energii**

Jest to lico skały zbudowane z kryształów energii. Jeśli będziesz tutaj wiercić, znajdziesz więcej kryształów energii niż zwykle.

(B) **Złoże rudy**

Jest to lico skały zbudowane z rudy. Jeśli będziesz tutaj wiercić, znajdziesz więcej rudy niż zwykle.

(C) **Odnów zasoby**

W tym licu skały nie można wiercić. Natomiast pozwala ono odnowić moc wyczerpanego kryształu energii. Łamacz skał zabierze tu kryształ o wyczerpanej mocy, aby go doładować.

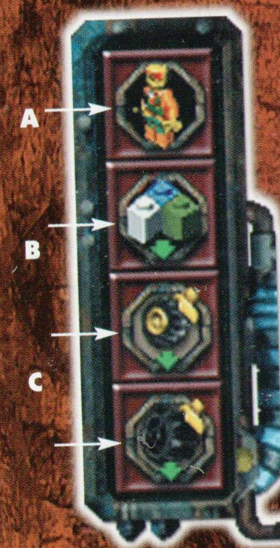
STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ

Menu działań mieści się w prawej, górnej części ekranu. Z tego menu jesteś w stanie sterować prawie wszystkimi działaniami łamaczy skał, w tym teleportowaniem ich samych oraz ich pojazdów, wierceniem oraz umacnianiem ścian, oczyszczaniem rumowisk oraz wznoszeniem bazy łamaczy skał.

Uwaga: Jeśli jakiegoś działania nie będzie można wykonać, ikona stanie się szara.

Aby dowiedzieć się więcej na temat pojazdów i budowli, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie 58.



(A) **Teleportuj łamacza skał na planetę**

Kliknij na tej ikonie, żeby teleportować łamacza skał do jaskini! Działanie to jest możliwe jedynie wówczas, gdy masz stację narzędziową.

(B) **Menu budynków**

Kliknij na tej ikonie, żeby przejść do menu budynków. To w tym menu wybierasz różne budynki, które utworzą bazę łamaczy skał.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat rozmieszczania budynków, zajrzyj na stronę **36**.

(C) **Małe pojazdy**
Kliknij na tej ikonie, żeby przejść do menu małych pojazdów. W tym menu wybierasz różne pojazdy, które mają brać udział w pracach wydobywczych i poszukiwawczych.

(D) **Duże pojazdy**
Kliknij na tej ikonie, żeby przejść do menu dużych pojazdów. W tym menu wybierasz duże pojazdy, które mają brać udział w pracach wydobywczych i poszukiwawczych.

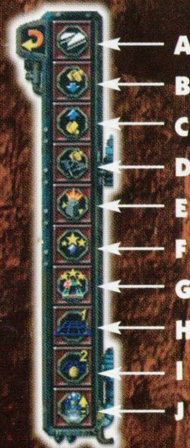
PODPOWIEDŹ: Jeśli przesuniesz wskaźnik myszy na dowolną ikonę tego menu, po chwili pojawią się ikony obiektów, które musisz zbudować zanim dany pojazd lub budynek stanie się dostępny. W niniejszym przykładzie stacja zasilania nie może być zbudowana, zanim nie powstaną stacja narzędziowa oraz teleport, i nie zostaną zmodyfikowane do poziomu pierwszego.



Uwaga: Aby ukryć pasek narzędziowy i powrócić do gry, kliknij na pomarańczowej ikonie „Cofnij", umieszczonej w lewym górnym rogu paska.



MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ



To menu pojawia się po wybraniu łamacza skał. Z jego poziomu możesz powierzać wybranemu łamaczowi skał wiele różnorakich zadań.

(A) **Nakarm łamacza skał**
Kliknij na tej ikonie, aby wysłać łamacza skał do stacji uzupełnień w celu pobrania czegoś do zjedzenia. Łamacze skał mogą być bardzo głodni, gdy długo pracują w podziemnych jaskiniach.

Gdy łamacze są głodni, zwalniają tempo i wykonywanie zadań zajmuje im więcej czasu. Jeśli chcesz, by pracowali z pełną wydajnością, musisz pilnować, by ich siły były regularnie wzmacniane.

Uwaga: Aby dowiedzieć się, jak sprawdzać apetyt łamacza skał, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie **58**.

(B) **Upuść niesiony obiekt**
Jeśli łamacz skał niesie kryształ energii lub kawałek rudy, a Ty chcesz, żeby robił coś innego, klikając na tej ikonie możesz zmusić go do porzucenia niesionego przedmiotu.

(C) **Podnieś obiekt**
Jeśli chcesz, by łamacz skał wziął kryształ energii lub kawałek rudy, kliknij najpierw na tej ikonie, a następnie na danym obiekcie.

(D) **Przejdź do menu narzędzi**
W tym menu możesz wybierać narzędzia, których łamacz skał będzie używał do prac związanych z kopaniem i poszukiwaniami.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat MENU NARZĘDZI ŁAMACZY SKAŁ, zajrzyj do rozdziału na stronie **32**.

(E) **Upuść generator soniczny**
Kliknij na tej ikonie, aby łamacz skał umieścił generator soniczny. Generator soniczny używany jest w celu odstraszania stworów, które podchodzą pod bazę bądź też ją atakują. Po upuszczeniu generatora rozlegnie się pojedyncza, głośna eksplozja soniczna i każdy stwór znajdujący się w jej zasięgu ucieknie tak szybko, jak to tylko możliwe. Jeśli klikniesz na tej ikonie, a łamacz skał nie ma już generatorów sonicznych, automatycznie uda się on do stacji narzędziowej i weźmie je stamtąd.

(F) **Szkolenie łamacza skał**

Wyszkolony łamacz skał jest w stanie przenosić więcej narzędzi. Każda modernizacja pozwoli łamaczowi skał przenosić dodatkowe narzędzie — maksymalnie do pięciu narzędzi. Możliwość przenoszenia większej liczby narzędzi oznacza, że łamacz skał może pracować szybciej. Aby zmodernizować łamacza skał, kliknij na tej ikonie. Łamacz pobiegnie do stacji narzędziowej i rozpocznie szkolenie. Gdy skończy, będzie mógł nosić dodatkowe narzędzie. Łamacz skał może zostać zmodernizowany jedynie trzy razy. Za każdym razem będzie musiał wykonywać więcej ćwiczeń, ale potem będzie też mógł nosić więcej narzędzi.

PODPOWIEDŹ: Niekiedy zdarza się, że łamacze skał skończą już wszystkie zadania i nie mają co robić! To dobry moment, by ich szkolić.

(G) **Przejdź do menu szkolenia**

W tym menu możesz wybierać umiejętności, w których mają się szkolić łamacze skał. Niektórych umiejętności nie można się nauczyć, dopóki nie zostaną wzniesione pewne budynki.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat MENU SZKOLEŃ ŁAMACZY SKAŁ, zajrzyj do rozdziału na stronie **34**.

(H) **Kamera przy oku**

Jeśli chcesz oglądać grę oczyma łamacza skał, zmień widok klikając na tej ikonie.

(I) **Kamera na ramieniu**

Jeśli chcesz oglądać grę w taki sposób, jakbyś patrzył sponad ramion łamacza skał, zmień widok klikając na tej ikonie.



Uwaga: Zamiast menu działań łamaczy skał pokaże się nowe menu. Aby dowiedzieć się więcej na temat zmiany widoku, zajrzyj do rozdziału MENU WIDOKÓW GRY na stronie **44**.

(J) **Teleportuj łamacza skał na statek macierzysty**

Kliknij na tej ikonie, aby teleportować łamacza skał z powrotem na statek macierzysty. Jeśli łamacze skał są w niebezpieczeństwie, kliknij na tej ikonie, by teleportować ich w bezpieczne miejsce.

PODPOWIEDŹ: Dzieje się to automatycznie, gdy osłona łamacza skał stanie się zbyt słaba.

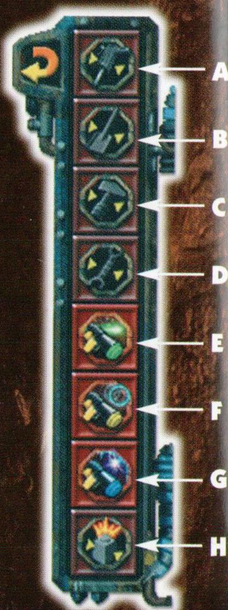
Uwaga: Więcej informacji na temat osłony znajdziesz w rozdziale DANE JEDNOSTKI na stronie **58**.



MENU NARZĘDZI ŁAMACZY SKAŁ

Kiedy łamacz skał po raz pierwszy pojawi się w jaskini, będzie wyposażony jedynie w świder. W czasie trwania misji możesz zlecić łamaczowi używanie innych narzędzi. W tym celu wybierz łamacza skał klikając na nim, następnie kliknij na ikonie „Przejdź do menu narzędzi", a następnie kliknij na ikonie wybranego narzędzia.

W dowolnej chwili możesz kliknąć na przycisku „Cofnij", aby powrócić do MENU DZIAŁAŃ ŁAMACZY SKAŁ.



Uwaga: Aby łamacz skał mógł wziąć którekolwiek z wymienionych niżej narzędzi, musisz mieć stację narzędziową.

(A) **Weź świder**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął świder. Świder służy do rozkruszania ścian. Pozwala przebić się przez ściany zbudowane z ziemi lub z miękkiej skały.

Łamacz skał rozpoczyna misję wyposażony w świder, ale jeśli go odłoży z jakiegoś powodu, będzie musiał wziąć go ponownie.

(B) **Weź łopatę**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął łopatę. Łopaty używa się w celu oczyszczania dna jaskini z pokruszonych kamieni.

(C) **Weź młot**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął młot. Młota używa się w celu wzmacniania ścian jaskini.

(D) **Weź klucz**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął klucz. Klucza używa się w celu naprawy uszkodzonych budynków. Budynki może reperować jedynie łamacz skał, który przeszedł szkolenie na inżyniera. Aby dowiedzieć się więcej na temat szkolenia łamaczy skał, zajrzyj do rozdziału MENU SZKOLEŃ ŁAMACZY SKAŁ na stronie 34.

(E) **Weź promiennik laserowy**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął promiennik laserowy. Promiennika laserowego używa się w celu obrony bazy.

(F) **Weź promiennik odpychający**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął promiennik odpychający. Promiennika odpychającego używa się w celu obrony bazy.

(G) **Weź promiennik zamrażający**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął promiennik Zamrażający. Promiennika zamrażającego używa się w celu obrony bazy.

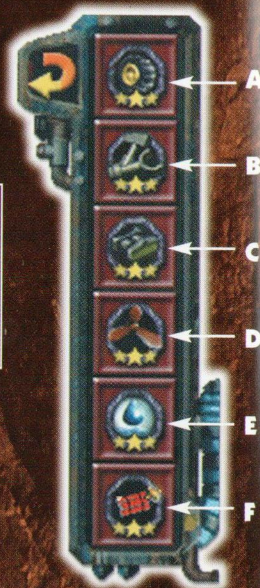
Uwaga: Gdy zabrzmi sygnał Alarm!, każdy łamacz skał, który niesie promiennik laserowy, zamrażający lub odpychający będzie bronił bazy łamaczy skał. Aby dowiedzieć się więcej na ten temat, zajrzyj do rozdziału ALARM! Na stronie **52**.

(H) **Weź generator soniczny**

Kliknij na tej ikonie, by łamacz skał wziął generator soniczny. Generatora sonicznego używa się w celu obrony bazy.

MENU SZKOLENIA ŁAMACZY SKAŁ

Podczas misji może zaistnieć potrzeba, by łamacze skał opanowali specjalne umiejętności. Wówczas potrzebne jest szkolenie. Aby je przeprowadzić, wybierz łamacza skał klikając na nim, potem kliknij na ikonie menu szkolenia, a następnie na ikonie wybranej umiejętności. W następnej misji wyszkoleni łamacze skał zostaną przeteleportowani na planetę jako pierwsi, zatem warto dbać o bezpieczeństwo przeszkolonych łamaczy skał.



Uwaga: Zanim można będzie szkolić łamacza skał muszą zostać wzniesione odpowiednie budowle dla poszczególnych umiejętności. Aby dowiedzieć się więcej na temat niezbędnych budynków, zapoznaj się z opisem poniżej.

(A) **Szkolenie kierowcy**

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na kierowcę, będzie mógł prowadzić wszelkie pojazdy, które wymagają kierowcy. Aby można było przeszkolić łamacza skał w tej dziedzinie, trzeba zbudować stację uzupełnień.

(B) **Szkolenie inżyniera**

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na inżyniera, będzie mógł remontować budynki i umacniać ściany, o ile posiada klucz i młot. Jeśli inżynier nie ma potrzebnych narzędzi, może je wziąć ze stacji narzędziowej. Aby można było przeszkolić łamacza skał w tej dziedzinie, trzeba zbudować stację uzupełnień.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

(C) **Szkolenie geologa**

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na geologa, będzie umiał lepiej wykorzystywać radar i skaner. Szkolenie w tej dziedzinie wymaga budowy centrum geologicznego.

(D) **Szkolenie pilota**

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na pilota, będzie mógł pilotować wszelkie statki latające. Szkolenie w tej dziedzinie wymaga budowy teleportu.

(E) **Szkolenie sternika**

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na sternika, będzie mógł korzystać z wszelkiego rodzaju pojazdów wodnych. Szkolenie w tej dziedzinie budowy doków.

(F) **Szkolenie sapera**

Gdy tylko łamacz skał zostanie przeszkolony na sapera, będzie mógł bezpiecznie używać dynamitu. Szkolenie w tej dziedzinie wymaga modernizacji stacji narzędziowej do poziomu stopnia 2.

Jeśli łamacz skał zdobędzie nowe umiejętności, zapamięta je i będzie w stanie wykorzystywać je w następnych misjach. Jeśli w którymś momencie wyczerpie się moc jego osłony, zostanie on przeteleportowany z powrotem na pokład statku macierzystego, gdzie pozostanie do końca gry, gdyż doładowanie osłony wymaga wiele energii — której jak wiadomo brakuje na pokładzie statku macierzystego!

Utrzymywanie oddziału dobrze przeszkolonych łamaczy skał jest bardzo ważne, szczególnie jeśli chcesz ukończyć niektóre z cięższych misji. Najlepiej przeszkoleni łamacze skał będą zawsze jako pierwsi teleportowani na powierzchnię planety. Oznacza to, że znacznie szybciej będziesz mógł zbudować bazę łamaczy skał. Jeśli masz wrażenie, że łamacz skał pakuje się w kłopoty, wybierz go i kliknij na ikonie „Teleportuj łamacza skał na statek macierzysty". W ten sposób zostanie teleportowany w bezpieczne miejsce, zanim energia jego osłony całkowicie się wyczerpie.

MENU BUDYNKÓW

Aby wznieść nowe budynki, kliknij na ikonie budynków. Przejdziesz do menu budynków, gdzie można będzie wybrać rodzaj budowli, którą chcesz zbudować. Kliknij na ikonie budynku, który chcesz zbudować. Na ekranie pojawi się prostokątne pole. Przedstawia ono wielkość budowli, dzięki temu zorientujesz się, ile miejsca zajmie budynek. Przy użyciu myszy przesuwaj prostokąt po dnie jaskini. Jeśli prostokąt jest zielono-żółty, oznacza to, że znalazłeś odpowiednie miejsce, by rozpocząć budowę. Żółty obszar wskazuje, gdzie będzie wejście do budynku – jest ono zawsze skierowane w stronę ścieżki energetycznej. Jeśli jakakolwiek część prostokąta jest czerwona, oznacza to, że w tym miejscu nie można postawić danej budowli.

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat funkcji każdego budynku, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie **58**.



Stacja narzędziowa
Teleport
Doki
Stacja zasilania
Stacja uzupełnień
Centrum geologiczne
Stacja modyfikacji
Rafineria rudy
Laser górniczy
Superteleport

MENU KONSERWACJI BUDYNKÓW

Budynki będą wymagały konserwacji i z tego powodu powinieneś poznać pewne sposoby, które pomogą utrzymać bazę łamaczy skał w takim stanie, by funkcjonowała bez zakłóceń. Kliknij na dowolnym budynku, by ukazało się menu konserwacji budynków.



(A) **Remontuj budynek**

Kliknij na tej ikonie, by wyremontować uszkodzoną budowlę. Któryś z inżynierów pójdzie do budynku i zacznie naprawę, o ile będzie miał klucz. Jeśli inżynier nie ma klucza, automatycznie pobierze go ze stacji narzędziowej. Jeżeli nie wyszkoliłeś inżyniera, któryś ze łamaczy skał uda się do stacja modyfikacji, aby odbyć szkolenie inżynierskie, a następnie zabierze się za remont budynku.

(B) **Włącz/Wyłącz zasilanie**

Wszystkie budynki wymagają zasilania. Jeśli wybrany budynek ma zasilanie, kliknij na tej ikonie, by je wyłączyć. Gdy to zrobisz, zaoszczędzisz energię, potrzebną do zasilania innych budowli. Jeśli wybrana budowla nie ma zasilania, kliknij na tej ikonie, by je włączyć (o ile energia jest jeszcze dostępna).

Uwaga: Aby dowiedzieć się więcej na temat budynków i ich zasilania, zajrzyj do rozdziału BUDOWA ŚCIEŻEK ENERGETYCZNYCH I PŁOTÓW ELEKTRYCZNYCH na stronie **46**.

(C) **Modernizacja budynków**

Budowa określonych budynków warunkuje powstanie kolejnych budynków oraz możliwości szkolenia łamaczy skał. Na przykład, nie możesz skonstruować stacji zasilania zanim nie zmodernizujesz stacji narzędziowej i teleportu. Niektóre budynki muszą zostać zmodernizowane, aby można było wznieść następne. Kliknij na ikonie modernizowania budynków. Na ekranie pojawi się komunikat, informujący jakie nowe budynki można wznieść i jego rodzaju szkolenia można prowadzić. Każda modernizacja budynku kosztuje 5 kawałków rudy (lub jeden słup konstrukcyjny).

Żeby zorientować się, do jakiego poziomu budynek został zmodernizowany, przytrzymaj na nim przez chwilę wskaźnik myszy. Ukaże się nazwa budynku z umieszczoną za nią w nawiasach uwagą, mówiącą o poziomie modernizacji.

Niektóre budynki mogą być modernizowane trzykrotnie.

(D) **Teleportuj budynek na statek macierzysty**

Jeśli masz coraz mniej kryształów energii lub rudy, możesz wybrać którąś z budowli i kliknąć na tej ikonie. Wybrany budynek zostanie teleportowany, a użyte do jego konstrukcji kryształy energii i ruda łamacze skał będą mogli wykorzystać do innych celów. Działając w ten sposób należy zachować ostrożność, gdyż można w ten ograniczyć możliwości rozbudowy bazy i szkolenia.

MENU USUWANIA BUDYNKÓW



Jeśli budynek lub ścieżka energetyczna są w trakcie budowy, a Ty dojdziesz do wniosku, że nie chcesz kontynuować budowy, możesz ją przerwać klikając na terenie budowy, a następnie na ikonie „Usuń budynek".

MENU MAŁYCH POJAZDÓW

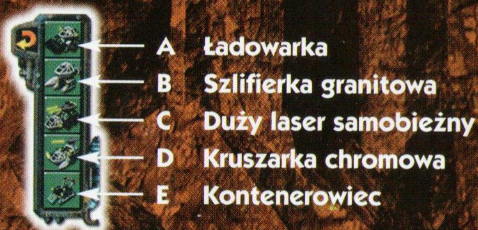
To menu pojawi się, gdy klikniesz na ikonie małych pojazdów. Następnie kliknij na ikonie pojazdu, który chcesz teleportować na planetę. Jeśli przytrzymasz przez chwilę wskaźnik myszy na ikonie pojazdu, z lewej strony pojawi się zestaw obrazków. Informują one o tym, jakie budowle musisz wznieść i ewentualnie zmodernizować, zanim będziesz mógł teleportować wybrany pojazd na planetę.

Uwaga: Teleportowanie niektórych pojazdów wymaga budowy lub modernizacji pewnych budynków. Aby poznać więcej informacji o pojazdach, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie **58**.

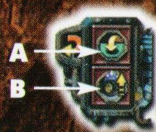


MENU DUŻYCH POJAZDÓW

To menu pojawi się, gdy klikniesz na ikonie dużych pojazdów. Następnie kliknij na ikonie pojazdu, który chcesz teleportować na planetę. Jeśli przytrzymasz przez chwilę wskaźnik myszy na ikonie pojazdu, z lewej strony pojawi się zestaw obrazków. Informują one o tym, jakie budynki musisz wznieść i ewentualnie zmodernizować, aby teleportować wybrany pojazd na planetę.



MENU „PROWADZĄCY DO POJAZDU"



Pojazdy są teleportowane na powierzchnię planety bez kierowców. Kliknij na pojeździe, aby wyświetlić menu „Prowadzący do pojazdu". To menu pozwala przydzielić prowadzącego dla danego pojazdu.

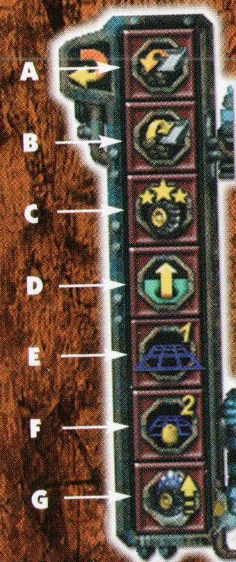
(A) **Prowadzący do pojazdu**

Gdy klikniesz na tej ikonie, kierowca wsiądzie do pojazdu i będziesz mógł tym pojazdem sterować. Jeżeli nie wyszkoliłeś kierowcy ani pilota, jeden z łamaczy skał uda się do stacji uzupełnień lub teleportu, by przejść szkolenie na kierowcę lub pilota.

(B) **Teleportuj pojazd na statek macierzysty**

Kliknij na tej ikonie, aby teleportować wybrany pojazd z powrotem na statek macierzysty. Gdy już to zrobisz, na miejscu pozostaną wszystkie przewożone kryształy energii lub kawałki rudy, jak też kryształy energii, które napędzały pojazd.

MENU POJAZDU



Aby wyświetlić to menu, kliknij na pojeździe z kierowcą. Tego menu pozwala sterować pojazdem.

(A) **Rozładuj pojazd**

Kliknij na tej ikonie, by rozładować ładunek.

(B) **Załaduj pojazd**

Kliknij na tej ikonie, by załadować pojazd, następnie kliknij na krysztale energii lub kawałku rudy. Pojazd zostanie załadowany. Ładunek przewozić mogą jedynie niektóre pojazdy.

(C) **Modernizuj pojazd**

Kliknij na tej ikonie, by zobaczyć menu modernizacji pojazdu. Dzięki modernizacji można zmienić parametry pojazdu. Aby więcej informacji na temat modernizacji pojazdów, znajdziesz w rozdziale MENU MODERNIZACJI POJAZDU na stronie **43**.

(D) **Opuść pojazd**

Kliknij na tej ikonie, żeby łamacz skał wysiadł z wybranego pojazdu.

(E) **Kamera przy oku**

Jeśli chcesz oglądać grę w taki sposób, jakbyś patrzył oczyma łamacza skał, zmień widok klikając na tej ikonie. W celu sterowania pojazdem możesz teraz używać klawiszy kursora.

(F) **Kamera na ramieniu**

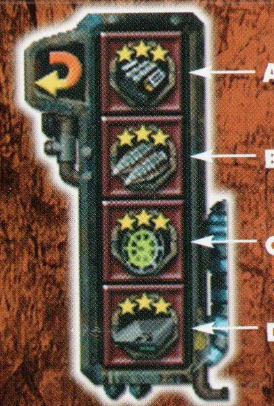
Jeśli chcesz oglądać grę w taki sposób, jakbyś patrzył zza ramienia łamacza skał, zmień widok klikając na tej ikonie. W celu sterowania pojazdem możesz teraz używać klawiszy kursora.

(G) **Teleportuj pojazd na statek macierzysty**

Kliknij na tej ikonie, aby teleportować wybrany pojazd na statek macierzysty. Gdy to zrobisz, na miejscu pozostaną wszystkie przewożone kryształy energii lub kawałki rudy, jak też kryształy energii, które napędzały pojazd. Kierowca również pozostanie w jaskini.

Uwaga: Niektóre pojazdy zamiast świdrów mają lasery. Kliknij na pojeździe z laserem, aby go wybrać, a następnie kliknij na nim jeszcze raz. Poruszając myszą będziesz teraz mógł przesuwać laser. Aby użyć lasera, kliknij przyciskiem myszy. Gdy skończysz używanie lasera, musisz jeszcze raz kliknąć na pojeździe, aby anulować jego wybór, w przeciwnym razie laser odpali w miejsce, na którym klikniesz.

MENU MODERNIZACJI POJAZDU



To menu pojawi się, gdy klikniesz na ikonie modernizacji pojazdu w menu pojazdów. Używaj go do modyfikacji prędkości, siły wiercenia, zasięgu skanera lub ładowności.

(A) **Modyfikuj maszynę**

Kliknij na tej ikonie, aby zwiększyć prędkość pojazdu.

(B) **Modyfikuj świder**

Kliknij na tej ikonie, aby zwiększyć szybkość wiercenia lub moc lasera w pojeździe.

(C) **Modyfikuj skaner**

Kliknij na tej ikonie, aby zmodyfikować skaner pojazdu.

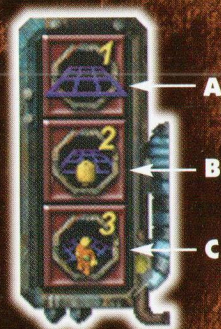
Uwaga: Nie wszystkie pojazdy mają skaner.

(D) **Modyfikuj ładowność**

Kliknij na tej ikonie, aby zwiększyć objętość ładunku, którą może przewozić pojazd.

STEROWANIE ŁAMACZAMI SKAŁ

MENU WIDOKU GRY



To menu pojawia się, gdy przełączasz widoki z kamery. Ikona bieżącego widoku jest zaznaczona na szaro i nie można jej wybrać. Na inny widok możesz się przełączyć klikając na jednej z pozostałych ikon.

(A) **Kamera przy oku**
Jest to widok oczyma aktualnie wybranego łamacza skał.

(B) **Kamera na ramieniu**
Jest to widok sponad ramion aktualnie wybranego łamacza skał.

(C) **Górna kamera**
Jest to widok z góry jaskini w kierunku jej dna. Gra rozpoczyna się w tym właśnie ustawieniu kamery.

Korzystając z kamery przy oku albo z kamery na ramieniu za pomocą klawiszy kursora możesz sterować ruchem wybranego łamacza skał bądź też ruchem wybranego pojazdu.

 Do przodu. Jeśli łamacz skał lub pojazd otrzymał rozkaz poruszania się w kierunku ściany, automatycznie zostanie uruchomiony świder — o ile łamacz skał lub pojazd mają świder.

 Do tyłu

 Obrót w prawo

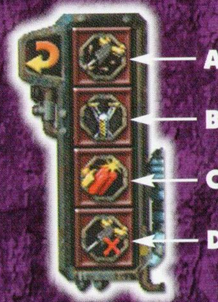
 Obrót w lewo

Uwaga: W celu sterowania łamaczami skał lub pojazdami należy używać jedynie klawiszy kursora. Strzałki na klawiaturze numerycznej nie działają.

POZOSTAŁE MENU

Istnieją jeszcze dwa pozostałe menu. Wywołać je można poprzez kliknięcie bezpośrednio na ścianie lub dnie jaskini. Menu wiercenia ułatwia wydawanie poleceń związanych z kruszeniem skał lub wzmacnianiem ściany. Menu ścieżek i płotów ułatwia wydawanie poleceń związanych z budowaniem ścieżek energetycznych i płotów elektrycznych.

MENU ŚWIDORWANIA



Gdy klikniesz na dowolnej części ściany, jej kolor zmieni się na niebieski, co oznacza, że została wybrana. Pojawi się też menu świdrowania.

(A) **Kuj ścianę**
Kliknij na tej ikonie, żeby łamacze skał lub pojazdy rozbili wybraną ścianę. Ściana zmieni kolor na ciemnoszary, co wskazuje, że właśnie ma być wiercona. Jeśli powtórzysz takie działanie, kolejny łamacz skał lub pojazd zaczną wiercenie. Przyspieszy to rozbijanie ściany. Łamacze skał używający ręcznych świdrów mogą wiercić wyłącznie w ścianach zbudowanych z ziemi i miękkiej skały.

Uwaga: Po wydaniu polecenia najbliższy łamacz skał lub pojazd zacznie automatycznie wiercić ścianę.

(B) **Wzmacniaj ścianę**
Kliknij na tej ikonie, żeby któryś z łamaczy skał wzmocnił wybraną ścianę. Ściana zmieni kolor na jasnozielony, co wskazuje, że ma być wzmacniana. Wzmacnianie ścian będzie zapobiegać zawałom, a także powstrzyma potwory przed przechodzeniem przez ściany.

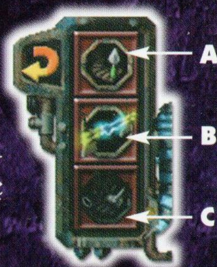
(C) **Użyj dynamitu**

Kliknij na tej ikonie, aby saper wysadził w powietrze wybraną ścianę. Ściana zmieni kolor na czerwony, co sygnalizuje, że ma być wysadzona. Należy uważać, gdzie się używa dynamitu, gdyż może on zniszczyć każdego ze łamaczy skał, pojazdy, budynki i wszystko, cokolwiek znajduje się w pobliżu. Dynamitem można wysadzić w powietrze wszelkie rodzaje ścian, z wyjątkiem litej skały.

(D) **Anulowanie kucia ściany**

Kliknij na tej ikonie, by wszyscy łamacze skał i wszystkie pojazdy zaniechały kucia wybranej ściany. Możesz także kliknąć na tej ikonie, aby łamacze skał i saperzy zaniechali wzmacniania lub wysadzenia wybranej ściany.

MENU ŚCIEŻEK I PŁOTÓW



Gdy klikniesz na dnie jaskini, zmieni ono kolor na niebieski, wskazując na to, że segment podłogi jaskini został wybrany, pojawi się też menu ścieżek i płotów.

(A) **Ścieżki energetyczne**

Te ścieżki łączą wszystkie budynki bazy łamaczy skał i zaopatrują je w energię. Tak jak normalne drogi, ścieżki energetyczne przyspieszają ruch łamaczy skał i pojazdów. Chronią też teren wokół bazy przed lawą.

W celu zbudowania ścieżki energetycznej, kliknij w miejscu, gdzie chciałbyś ją zbudować. Następnie kliknij na ikonie budowy ścieżki energetycznej. Łamacze skał automatycznie zbudują segment ścieżki energetycznej w wybranym miejscu.

Uwaga: Wszystkie Twoje budowle muszą być połączone ścieżką energetyczną.

(B) **Płoty elektryczne**



Chronią bazę przed takimi stworami jak skalne potwory i ślimaki szlamowe. Płoty elektryczne można umieszczać obok budynków lub innych płotów elektrycznych w odległości najwyżej jednego segmentu. W ten sposób możesz zbudować długi płot elektryczny, który będzie chronił bazę. Pierwszy segment płotu elektrycznego powinien znaleźć się obok jakiegoś budynku, aby zachować przepływ energii między kolejnymi elementami płotu. Aby zbudować płot elektryczny, musisz mieć czynną stację zasilania. Każdy stwór, który trafi na płot elektryczny, zostanie porażony prądem i ucieknie.

(C) **Usuń ścieżkę energetyczną**

Kliknij na tej ikonie, by usunąć wybrany odcinek ścieżki energetycznej. Obszar zmieni się w rumowisko.

PODPOWIEDŹ: Jeśli chcesz zrezygnować z rozpoczętej budowy ścieżki energetycznej, kliknij na obszarze budowy, a następnie na ikonie „Usuń budynek". Ścieżka energetyczna nie zostanie zbudowana. Aby dowiedzieć się więcej na temat usuwania budowli, zajrzyj do rozdziału MENU USUWANIA BUDYNKÓW na stronie 39.





Radar znajduje się w lewej górnej części ekranu. Klikaj na tej ikonie, by włączać i wyłączać ekran radaru.

Radar pełni dwie podstawowe funkcje. Pokazuje mapę jaskini oraz pozwala obserwować łamaczy i pojazdy.

(A) **Mapa**



Kliknij na tej ikonie, by zobaczyć plan jaskini. Duża strzałka wskazuje kierunek, w którym zwrócona jest kamera. Możesz kliknąć na przycisku powiększenia lub zmniejszenia, aby przybliżać lub oddalać kamerę od mapy.

Poniżej znajduje się klucz do odczytania mapy.

Legenda mapy:

KROPKI

Żółte	Łamacze skał
Czerwone	Potwór

KWADRATY

Białe	Budynki
B. ciemnopurpurowe	Dno jaskini
Ciemnopurpurowe	Lita skała
Purpurowe	Miękka skała
Jasnopurpurowe	Ziemia
Niebieskie	Woda
Pomarańczowe	Lawa
Jasnozielone	Złoża kryształów energii
Brązowe	Złoża rudy
Żółte	Odnowa zasobów energii
Ciemnoczerwone	Niezbadane jaskinie
Ciemnozielone	Szczyt ściany jaskini
Żółte obramowanie	Wzmocniona ściana

Jeśli przez chwilę przytrzymasz wskaźnik myszy na danym elemencie, ukaże się jego opis.

(B) **Kamera śledząca**

Aby śledzić jednostkę na ekranie radaru, kliknij na niej w trybie widoku mapy. Na kursorze zobaczysz małą ikonę magnesu, która oznacza, że jednostkę można wybrać. Gdy ikona ta jest widoczna, kliknij przyciskiem myszy, aby wybrać jednostkę. Kliknij na ikonie kamery śledzącej, a ekran radaru będzie już zawsze pokazywał wybraną jednostkę, dokądkolwiek ona podąży, aż do chwili, gdy zostanie wybrany inny oddział.



PODPOWIEDŹ: Jest to wygodny sposób obserwowania łamaczy skał, budynków i pojazdów.

CO ROBIĄ ŁAMACZE SKAŁ?

Gdy łamacze skał przystępują do nowych zadań, możesz dokładnie śledzić, co robią, patrząc na ukazujące się ponad ich głowami „dymki" z myślami. Aby dowiedzieć się więcej na temat łamaczy skał, zajrzyj do rozdziału DANE JEDNOSTKI na stronie **58**.

	Polecenie nie może być wykonane
	Nie mam żadnych rozkazów
	Muszę zbierać kryształy energii
	Muszę zbierać rudę
	Muszę wziąć słupki konstrukcyjne
	Muszę wziąć dynamit
	Muszę wziąć zapory
	Muszę wziąć płot elektryczny
	Muszę wziąć wiertło
	Musze wziąć łopatę
	Muszę wziąć młot
	Muszę wziąć klucz
	Muszę wziąć promiennik laserowy
	Muszę wziąć promiennik odpychający
	Muszę wziąć promiennik zamrażający
	Muszę wziąć generator soniczny
	Niosę kryształ energii

	Niosę kawałek rudy
	Niosę słupek konstrukcyjny
	Niosę dynamit
	Niosę zaporę
	Niosę płot elektryczny
	Idę dokądś
	Alarm!
	Wzmacniam ścianę
	Świdruję ścianę
	Remontuję budynek
	Porządkuję rumowisko
	Boję się
	Chce mi się jeść
	Idę do pojazdu
	Awansuję
	Buduję ścieżkę energetyczną
	Szkolę się
	Kryształ energii został doładowywany

PASEK INFORMACYJNY



(A) **Alarm!**

Kliknij na tej ikonie, aby postawić bazę łamaczy skał w stan najwyższej gotowości! Wszyscy łamacze skał, którzy niosą narzędzia obronne włączą się do akcji i użyją ich do obrony bazy łamaczy skał. Kliknij na tej ikonie ponownie, by odwołać alarm. Łamacze skał powrócą do pracy. Sygnał alarmu rozlegnie się automatycznie, gdy któraś z budowli zostanie uszkodzona.

(B) **Opcje**

Kliknij na tej ikonie, by zmienić szybkość gry, głośność muzyki, głośność efektów dźwiękowych, jasność i opcje grafiki. Wszelkie dokonane zmiany zostaną zastosowane natychmiast po powrocie do gry. Jeśli nie pamiętasz celów misji, kliknij na opcji „Podaj ponownie cele", aby przeczytać je jeszcze raz. Jeśli chcesz zatrzymać wyświetlanie tekstu pomocy, kliknij na opcji „Okno pomocy", aby je wyłączyć (by je ponownie włączyć, kliknij na nim jeszcze raz). Na koniec, kliknij na opcji „Kontynuacja gry", aby powrócić do gry.

Uwaga: Jeśli przechodzisz do menu opcji za pośrednictwem menu pauzy, przycisk "Kontynuuj grę" będzie zastąpiony przyciskiem "Cofnij". Kliknij na tym przycisku, by wrócić do menu pauzy.



(C) **Priorytety**

Kliknij na tej ikonie, by wyświetlić listę zadań łamaczy skał w porządku od najważniejszych do najmniej ważnych,. Zadania te nazywają się „priorytetami" i określają, które zadanie łamacz skał powinien najpierw wykonać. Jeśli przez chwilę przytrzymasz wskaźnik myszy nad danym priorytetem, ukaże się jego nazwa. Jeśli klikniesz na ikonie priorytetu, powędruje ona na początek listy i stanie się zadaniem najważniejszym. Na przykład, jeśli na szczycie listy jest ikona kryształu energii oznacza to, że najważniejszym zadaniem łamaczy skał będzie zbieranie kryształów energii. Gdy wszystkie kryształy energii zostaną zebrane, łamacze zaczną wykonywać zadanie wymienione na drugiej pozycji.

Ikony priorytetów można także przesuwać w górę i w dół listy w inny sposób: klikając na strzałkach obok ikon przesuwasz priorytety o jedno miejsce w górę lub w dół. Możesz też włączać lub wyłączać priorytety klikając na czerwonych krzyżykach. Gdy priorytet jest wyłączony, jego kolor zmienia się na szary, a zadanie zostaje całkowicie pominięte.

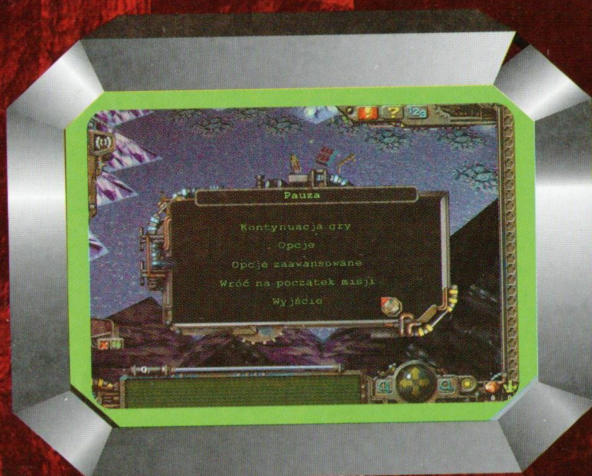
Z boku panelu znajduje się klawisz kasowania. Kliknij na nim, aby przywrócić listę priorytetów do stanu z chwili rozpoczęcia misji. Jest to bardzo przydatne, jeśli po dokonaniu zmian na liście priorytetów pojawiają się kłopoty.

Uwaga: Przesuwanie priorytetów może powodować bardzo duże różnice w sposobie gry, radzimy więc, stosować je pojedynczo, aż do chwili, gdy w pełni zrozumiesz ich działanie.



JAK ZATRZYMAĆ GRĘ

Aby zatrzymać grę, naciśnij na klawiaturze przycisk Esc. Gra zatrzyma się i zobaczysz menu zawierające cztery opcje.



(A) **Kontynuacja grę**
Kliknij na tej opcji, by powrócić do gry.

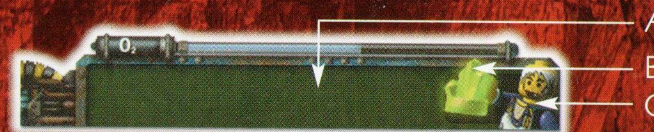
(B) **Opcje**
Kliknij na tej opcji, by przejść do menu opcji (patrz powyżej).

(C) **Wróć na początek misji**
Kliknij na tej opcji, by ponownie rozpocząć misję.

(D) **Wyjście**
Kliknij na tej opcji, by przejść do ekranu Wyłącz Grę.

PANEL KOMUNIKATÓW

Panel komunikatów pojawia się w lewej, dolnej części ekranu. Podczas całej gry będą na nim widoczne różne pomocne informacje.



(A) **Okno tekstowe**
W tym oknie będą się pojawiać pomocne informacje i porady.

(B) **Zapas powietrza**
Jest to miernik informujący, ile powietrza zostało w jaskini. Aby dowiedzieć się, jak zdobyć więcej powietrza, zajrzyj do rozdziału stacja uzupełnień w rozdziale DANE JEDNOSTKI na stronie 58.

> Uwaga: W niektórych misjach powietrza jest bardzo dużo i nie musisz się troszczyć o to, ile go jeszcze pozostało.

(C) **Ikona komunikatów**
Od czasu do czasu w grze będą się ukazywać członkowie załogi, aby przekazać Ci ważne wiadomości.

RODZAJE KOMUNIKATÓW

Oto różne komunikaty, które będziesz widział.

	Zapas powietrza zmniejsza się.
	Zapas powietrza wyczerpuje się.
	Odkryto nową jaskinię. (Skała)
	Odkryto nową jaskinię. (Lawa)
	Odkryto nową jaskinię. (Lód)
	Łamacz skał został przeszkolony. Jednostka awansowała. Dobra robota! Misja wypełniona.
	Znaleziono kryształ energii.
	Znaleziono rudę.
	Wciśnij spację, by kontynuować.

IKONY KOMUNIKATÓW

Co jakiś czas w trakcie gry będą się ukazywać komunikaty. Ikona każdego komunikatu będzie „zrzucana" po lewej stronie ekranu. Aby przeczytać komunikat, należy kliknąć na ikonie. Treść wiadomości pojawi się na małym panelu komunikatów. Komunikat może być powtórzony. Na przykład, zawał może zdarzyć się więcej niż jeden raz. Ikona komunikatów jest oznaczona cyfrą, informującą ile razy zdarzyło się osunięcie ziemi. Kliknij na ikonie „Przejdź do" – mała zielona strzałka – aby zobaczyć, gdzie osunięcie miało miejsce. Kliknij na ikonie „Usuń" – czerwony krzyżyk – aby po przeczytaniu usunąć komunikat.

	Nastąpił zawał.
	Zagubiony łamacz skał został odnaleziony.
	Pojawił się potwór.
	Jednostka teleportowana.
	Ślimak szlamowy w bazie.
	Znaleziono kryształy energii.
	Budynek został pozbawiony zasilania.
	Budynki są zagrożone.

ŁAMACZE SKAŁ

Gra podaje informacje o każdym łamaczu skał. Aby je zobaczyć, należy nacisnąć spację. Aby je ukryć, naciśnij spację ponownie.



Po naciśnięciu spacji nad każdym łamaczem skał pojawi się zielony pasek. Pokazuje on poziom energii osłony. Osłona jest tarczą ochronną zapobiegającą zranieniu łamacza skał. Gdy osłona zostanie uszkodzona, pasek zmienia kolor na czerwony. Jeśli osłona stanie się zbyt słaba, łamacz skał zostanie teleportowany w bezpieczne miejsce. Osłony nie można doładować. Łamacz skał, który straci osłonę, nie będzie w stanie pracować w niebezpiecznych, podziemnych jaskiniach i będzie musiał pozostać na pokładzie statku macierzystego.

Zobaczysz także małą kanapkę. Informuje ona, czy łamacze skał są głodni. Łamacz skał, który ma całą kanapkę, jest najedzony. W miarę upływu czasu kawałki kanapki znikają informując, że łamacz robi się głodny. Łamacze skał muszą jeść, by regenerować siły. Im bardziej głodny jest łamacz skał, tym wolniej będzie pracował. Jeśli łamacz skał stanie się bardzo głodny, zatrzyma się, by odpocząć. Aby nakarmić łamacza skał, należy go wybrać i kliknąć na ikonie „Nakarm łamacza" w menu działania łamaczy skał. Łamacz pójdzie do stacji uzupełnień i naje się do syta. Najedzony łamacz będzie pracować z pełną wydajnością.

Dymki z myślami pokazują, jakie zadanie wykonują łamacze skał. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale CO ROBIĄ ŁAMACZE SKAŁ? na stronie 50.

Jeśli przez chwilę przytrzymasz wskaźnik myszy nad łamaczem skał, dowiesz się, jakie ma narzędzia i umiejętności.

Małe ikony narzędzi informują, jakie narzędzia ma łamacz skał.



(A) **Świder**
(B) **Łopata**
(C) **Młot**
(D) **Klucz**
(E) **Promiennik laserowy**
(F) **Promiennik odpychający**
(G) **Promiennik zamrażający**

Małe ikony poniżej narzędzi informują o umiejętnościach łamacza skał.



(A) **Kierowca**
(B) **Sternik**
(C) **Geolog**
(D) **Inżynier**
(E) **Saper**
(F) **Pilot**

BUDYNKI

W grze LEGO Rock Raiders można skonstruować wiele budynków.

O każdym z nich należy wiedzieć trzy istotne rzeczy.

Zależność

W grze LEGO Rock Raiders niektóre budynki należy wznieść przed innymi. Ta zasada nazywa się zależnością. Na przykład, nie można zbudować teleportu, zanim nie zostanie zbudowana i zmodernizowana stacja narzędziowa. Aby poznać zależności między poszczególnymi budynkami, przytrzymaj wskaźnik myszy nad ikoną budynku, który chcesz zbudować. Po chwili pojawi się zestaw ikon informujący, jakie budowle muszą zostać zbudowane najpierw. Ikony w kolorze szarym to budynki, których brakuje. Aby zbudować wybrany budynek, musisz wznieść „brakujące" budynki.

Surowce

Do budowy potrzeba surowców. W grze LEGO Rock Raiders budynki są konstruowane z rudy i kryształów energii. Gdy wydasz polecenie budowy, łamacze skał będą składać zebrane surowce na placu budowy. Gdy zgromadzą wystarczającą ilość każdego rodzaju surowca, konstrukcja będzie gotowa.

PODPOWIEDŹ: **Aby sprawdzić, ile surowców potrzeba do ukończenia budowy, przytrzymaj wskaźnik myszy na obszarze placu budowy. Po krótkiej chwili ukaże się liczba potrzebnych jeszcze kryształów energii i kawałków rudy.**

Modernizacja budynków udostępnia cały szereg nowych możliwości konstrukcyjnych. Na przykład, modernizacja stacji narzędziowej umożliwia zbudowanie teleportu. Jeśli nie zmodernizujesz stacji narzędziowej, nie będziesz mógł zbudować żadnej innej budowli. Każdy budynek może być modernizowany najwyżej trzy razy. Aby zmodernizować wybraną budowlę, kliknij na ikonie „Modyfikuj budynek" znajdującej się w menu modyfikowania budynków. Każda modernizacja pochłania pięć sztuk rudy lub jeden słupek konstrukcyjny.

Poniżej zamieszczone są opisy wszystkich budynków i ich funkcji.

STACJA NARZĘDZIOWA

Stacja narzędziowa jest pierwszą budowlą każdej bazy łamaczy skał i punktem wyjściowym jej rozwoju. Jest to budynek wielofunkcyjny, służy bowiem nie tylko jako tymczasowy teleport, lecz także jako skład wszelkich narzędzi, których może potrzebować oddział łamaczy skał. Przechowywane są też w niej zebrane surowce.

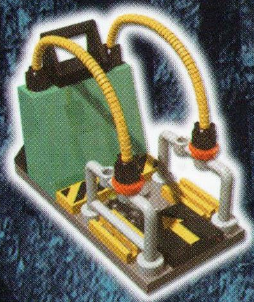


Zależność:	**Przynajmniej jeden łamacz skał**
Surowce:	**Żadne**
Modernizacja:	
Poziom 1:	**Możesz budować teleport.**
Poziom 2:	**Możesz szkolić łamaczy skał na saperów.**

DANE JEDNOSTKI

TELEPORT

Teleport jest bardzo ważnym budynkiem. Przenosi łamaczy skał i niektóre małe pojazdy ze statku macierzystego do podziemnych jaskiń. Łamacze skał mogą się tu szkolić na pilotów. Gdy zbudujesz stację uzupełnień, możesz wykorzystywać teleport do sprowadzenia na planetę poduszkowca zwiadowczego, koparki i pojazdu transportowego.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1)

Surowce: 8 kawałków rudy (lub 2 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: Możesz budować stację zasilania i doki.

Poziom 2: Możesz teleportować na planetę mały laser samobieżny i śmigłowiec zwiadowczy.

DANE JEDNOSTKI

DOKI

Doki należy budować nad brzegiem podziemnego jeziora lub rzeki. Cumują w nich wodolot i kontenerowiec. Łamacze skał szkolą się w dokach na sterników. Gdy łamacz skał uzyska stopień sternika, będziesz mógł używać wodolotu w celu badania podziemnych jezior i jaskiń.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1) i teleport (poziom 1)

Surowce: 1 kryształ energii
8 kawałków rudy (lub 2 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja: Dla tej budowli nie przewiduje się modernizacji.

STACJA ZASILANIA

Stacja zasilania jest szczególnie ważnym obiektem, gdyż za jej pośrednictwem energia pozyskiwana z kryształów energii jest przesyłana pozostałych obiektów bazy łamaczy skał. Z chwilą zbudowania stacji zasilania łamacze skał zbierają kryształy energii i dostarczają je jako paliwo do stacji zasilania. Gdy cała energia zostanie wydobyta z kryształu energii, kryształ jest zabierany z stacji zasilania do stacji narzędziowej, gdzie czeka na możliwość doładowania. Kryształ energii, w którym nie ma energii, zmienia kolor na purpurowy.



Zależność: **Stacja narzędziowa (poziom 1) i teleport (poziom 1)**

Surowce: **2 kryształy energii**
12 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

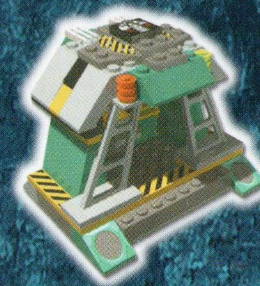
Poziom 1: **Możesz budować stację uzupełnień.**

DANE JEDNOSTKI

STACJA UZUPEŁNIEŃ

Stacja uzupełnień to miejsce, gdzie łamacze skał mogą się posilić. Możesz tu także szkolić łamaczy skał na kierowców. Innym ważnym zadaniem stacji uzupełnień jest oczyszczanie powietrza. Stacja uzupełnień jest niezbędna w misjach, w których szybko wyczerpuje się zapas czystego powietrza. Z chwilą zbudowania stacji uzupełnień, w jaskini może pracować większa liczba łamaczy skał.

Uwaga: Jedna stacja uzupełnień obsługuje dziesięciu łamaczy skał.



Zależność: **Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1) i stacja zasilania (poziom 1)**

Surowce: **3 kryształy energii**
15 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: **Możesz budować centrum geologiczne, stacja modyfikacji i rafinerię rudy**

Poziom 2: **Możesz zbudować laser górniczy i superteleport.**

STACJA MODYFIKACJI

Stacja modyfikacji jest miejscem, w którym można modernizować pojazdy. W tym budynku łamacze skał mogą się również szkolić na inżynierów.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1) i teleport (poziom 1) i stacja zasilania (poziom 1)

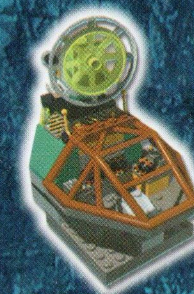
Surowce: 3 kryształy energii
20 kawałków rudy (lub 4 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: Modernizacja pojazdów zajmuje mniej czasu.

CENTRUM GEOLOGICZNE

Z chwilą zbudowania centrum geologicznego, jego potężne urządzenia skanujące rozpoczynają przeszukiwanie terenu wokół budynku. Będziesz to widział na ekranie radaru. Wszelkie złoża rudy, kryształów energii i odnowy zasobów znajdujące się w ich zasięgu będą widoczne na ekranie radaru. W tym budynku możesz też szkolić łamaczy skał na geologów.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1) i stacja zasilania (poziom 1)

Surowce: 3 kryształy energii
15 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)

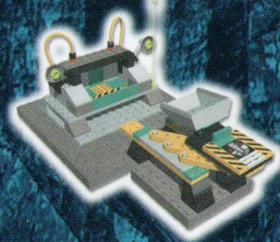
Modernizacja:

Poziom 1: Zwiększa się zasięg skanera.

Poziom 2: Zakres skanera zwiększa się do maksimum.

RAFINERIA RUDY

W rafinerii rudy ruda jest przerabiana na słupki konstrukcyjne. Z chwilą zbudowania rafinerii rudy łamacze skał będą przynosić zebraną rudę do tej budowli. Do wykonania jednego słupka konstrukcyjnego potrzeba pięciu kawałków rudy. Słupki konstrukcyjne łamacze skał przechowują w stacji narzędziowej i używają ich do wznoszenia nowych budynków oraz modernizacji istniejących.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1) i stacja zasilania (poziom 1)**
Surowce:	**3 kryształy energii** **20 kawałków rudy (lub 4 słupki konstrukcyjne)**

Modernizacja:

Poziom 1:	**Ilość rudy potrzebnej do wykonania jednego słupka konstrukcyjnego zmniejsza się do czterech kawałków.**
Poziom 2:	**Ilość rudy potrzebnej do wykonania jednej słupki konstrukcyjnej zmniejsza się do trzech kawałków.**
Poziom 3:	**Ilość rudy potrzebnej do wykonania jednej słupki konstrukcyjnej zmniejsza się do dwóch kawałków.**



LASER GÓRNICZY

Laser górniczy generuje potężny promień, którego można używać do przebijania się przez wszystkie typy ścian, z wyjątkiem litej skały. Strzelanie z lasera górniczego pociąga za sobą zużywanie kryształów energii, należy więc z niego korzystać w sposób przemyślany.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 2)**
Surowce:	**1 kryształ energii** **15 kawałków rudy (lub 3 słupki konstrukcyjne)**
Laser:	**4 eksplozje laserowe zużywają 1 kryształ energii**

Modernizacja:

Poziom 1:	**Cztery eksplozje laserowe zużyją tylko 1 kryształ energii**



DANE JEDNOSTKI

SUPERTELEPORT

Superteleport ma ponad dwukrotnie większą moc niż zwykły teleport. Gdy zostanie zbudowany, można teleportować do podziemnych jaskiń największe pojazdy łamaczy skał. Ładowarkę, szlifierkę granitową i mały laser samobieżny można sprowadzić na powierzchnię planety za pomocą superteleportu.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 2)

Surowce: 2 kryształy energii
20 kawałków rudy (lub 4 słupki konstrukcyjne)

Modernizacja:

Poziom 1: Można transportować mały laser samobieżny i kruszarkę chromową. Jeśli zbudowałeś doki, możesz teleportować wodolot i wykorzystywać go do przewożenia małych pojazdów i łamaczy skał.

POJAZDY

W grze LEGO Rock Raiders występuje wiele różnych pojazdów, których używać mogą łamacze skał.

O każdym z pojazdów należy wiedzieć cztery następujące rzeczy:

Zależność

Aby teleportować pojazdy do podziemnych jaskiń, trzeba najpierw skonstruować pewne budynki. Ta zasada nazywa się zależnością. Na przykład, zanim można będzie teleportować na powierzchnię planety małe pojazdy, musi powstać teleport i stacja uzupełnień. Aby dowiedzieć się, jakie warunki muszą zostać spełnione w celu sprowadzenia pojazdu na planetę, przytrzymaj nieruchomo wskaźnik myszy na ikonie wybranego pojazdu. Po chwili pojawi się zestaw ikon informujący, które budynki należy zbudować. Ikony w kolorze szarym to budynki, których brakuje. Musisz je wznieść, zanim będziesz mógł teleportować pojazdy.

Kierowcy, piloci i sternicy

Każdy pojazd musi być prowadzony, sterowany lub pilotowany przez odpowiednio przeszkolonego łamacza skał. Pojazdy dzielą się na trzy rodzaje: lądowe, wodne i latające. Pojazdy lądowe mogą być prowadzone tylko przez łamacza skał, który został przeszkolony na kierowcę. Pojazdy wodne mogą być prowadzone tylko przez łamacza skał, który został przeszkolony na sternika. Pojazdy latające mogą być pilotowane tylko przez łamacza skał, który został przeszkolony na pilota.

Zasilanie

Wszystkie Twoje pojazdy napędzają kryształy energii. Teleportowanie pojazdu do podziemnej jaskini będzie możliwe dopiero wówczas, gdy łamacze skał zbiorą odpowiednią liczbę kryształów energii.

Modernizacja

Pojazdy są modernizowane w stacji modyfikacji. Kliknij na ikonie „Modyfikuj pojazd", a wybrany pojazd przejedzie do stacji modyfikacji i zostanie automatycznie zmodernizowany. Występują cztery rodzaje modernizacji pojazdu. Ilość rudy potrzebna do modernizacji jest różna w zależności od rodzaju pojazdu.

Uwaga: Nie wszystkie pojazdy można modernizować. Poniżej znajduje się zestawienie wszystkich pojazdów i sposobów ich wykorzystania.

PODUSZKOWIEC ZWIADOWCZY

Poduszkowiec zwiadowczy przeznaczony jest do odbywania długich wypraw rozpoznawczych w łatwiejszy i szybszy sposób. Może się on poruszać z dużą prędkością po rumowisku i gruzowisku skalnym dzięki wykorzystaniu najnowszej technologii napędu wirowego. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał musi przejść szkolenie pilota.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień

Zasilanie: 1 kryształ energii

Modernizacja: Silnik = 10 kawałków rudy
Skaner = 5 kawałków rudy

KOPARKA

Koparka jest bardzo użytecznym pojazdem. Wykorzystuje ona dwa ostrza piły łańcuchowej, aby przebijać się przez wszelkiego rodzaju ściany, z wyjątkiem litej skały. Mimo że nie jest to najszybsze urządzenie kruszące, na początku misji stanowi dobry wybór. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień

Zasilanie: 1 kryształ energii

Modernizacja: Silnik = 10 kawałków rudy
Wiertło = 10 kawałków rudy
Skaner = 5 kawałków rudy

POJAZD TRANSPORTOWY

Pojazd transportowy również jest bardzo użyteczny w początkowej fazie misji. Może być wykorzystywany do przewożenia surowców z terenu wierceń do bazy łamaczy skał. Zabiera znacznie więcej ładunku niż łamacz skał i porusza się znacznie szybciej. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień**
Zasilanie:	**2 kryształy energii**
Modernizacja:	**Silnik = 10 kawałków rudy** **Skaner = 5 kawałków rudy** **Ładowność = 5 kawałków rudy**

WODOLOT

Wodolot jest podstawowym pojazdem wodnym. Może poruszać się po podziemnych jeziorach i rzekach, i chociaż nie może zabierać zbyt wiele ładunku, jest znakomitym narzędziem zwiadowczym. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na sternika.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), Doki i stacja zasilania**
Zasilanie:	**2 kryształy energii**
Modernizacja:	**Silnik = 10 kawałków rudy** **Skaner = 5 kawałków rudy** **Ładowność = 5 kawałków rudy**

MAŁY LASER SAMOBIEŻNY

Mały laser samobieżny znakomicie się nadaje do przebijania się przez ziemię i miękką skałę. Jest niezwykle szybki w pracach wiertniczych, ale zużywa mnóstwo energii. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 2), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 1)**
Zasilanie:	**3 kryształy energii**
Laser:	**2 strzały z lasera zużywają 1 kryształ energii**
Modernizacja:	**Wiertło = 15 kawałków rudy**

ŚMIGŁOWIEC ZWIADOWCZY

Śmigłowiec zwiadowczy idealnie nadaje się do dalszych misji zwiadowczych, gdyż poruszać się nad wodą, lawą i lądem. Zapewnia łamaczowi skał większą elastyczność działania na zróżnicowanym terenie, a jego duża prędkość pozwala pilotowi unikać kłopotów. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na pilota.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 2), stacja zasilania (poziom 1) i stacja uzupełnień (poziom 1)**
Zasilanie:	**3 kryształy energii**
Modernizacja:	**Tego pojazdu nie można zmodernizować.**

ŁADOWARKA

Ładowarka jest ciężkim buldożerem i nadaje się do szybkiego oczyszczania rozległych obszarów rumowisk. Ma dużą ładowność, przez co że jest bardzo użyteczna przy przewożeniu wielkich ładunków. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 2), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 1) i superteleport**
Zasilanie:	**4 kryształy energii**
Modernizacja:	**Silnik = 20 kawałków rudy** **Skaner = 5 kawałków rudy** **Ładowność = 5 kawałków rudy**

SZLIFIERKA GRANITOWA

Szlifierka granitowa jest „starszą siostrą" koparki. Jej gigantyczne wiertło ma bardzo dużą moc i kruszy skałę znacznie szybciej, niż jakikolwiek z mniejszych pojazdów. Unikalny system poruszania się „na nogach" pozwala jej bezpiecznie i łatwo poruszać się po rumowisku i zwałowisku skalnym. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.





Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport**
Zasilanie:	**3 kryształy energii**
Modernizacja:	**Silnik = 20 kawałków rudy** **Wiertło = 20 kawałków rudy** **Skaner = 5 kawałków rudy**

DUŻY LASER SAMOBIEŻNY

Duży laser samobieżny jest „starszym bratem" małego lasera samobieżnego. Dzięki wykorzystaniu potężnego lasera doskonale nadaje się do przebijania ziemi i miękkiej skały. Chociaż zużywa tyle samo energii, co mały laser samobieżny, to jednak jest potężniejszy i przebija się przez skałę znacznie szybciej. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport (poziom 1)

Zasilanie: 4 kryształy energii

Laser: 4 strzały z lasera zużywają 1 kryształ energii

Modernizacja: Wiertło = 25 kawałków rudy
Skaner = 5 kawałków rudy

KRUSZARKA CHROMOWA

Kruszarka chromowa to najpotężniejszy z pojazdów łamaczy skał. Uzbrojona jest we wszystko to, czego łamacz skał może potrzebować w podziemnych jaskiniach. Jej potężne wiertło i lasery o wielkiej mocy nadają się do każdego rodzaju skał! Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na kierowcę.



Zależność: Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport (poziom 1)

Zasilanie: 5 kryształów Energii

Laser: 4 wybuchy lasera zużywają 1 kryształ energii

Modernizacja: Silnik = 15 kawałków rudy
Wiertło = 20 kawałków rudy

POJAZDY

KONTENEROWIEC

Kontenerowiec jest wielkim pojazdem wodnym, który służy do przewożenia sprzętu przez podziemne jeziora i rzeki. W wielkiej ładowni mieści się większość małych pojazdów oraz łamacze skał. Aby korzystać z tego pojazdu, łamacz skał powinien zostać przeszkolony na sternika.



Zależność:	**Stacja narzędziowa (poziom 1), teleport (poziom 1), doki, stacja zasilania (poziom 1), stacja uzupełnień (poziom 2) i superteleport (poziom 1)**
Zasilanie:	**4 kryształy energii**
Modernizacja:	**Modernizacja tego pojazdu nie jest możliwa.**

STWORY

Od chwili przybycia na tę obcą, nową planetę łamacze skał pracują w stanie podwyższonej gotowości. Wygląda na to, że radar zarejestrował wiele najdziwniejszych odczytów, w tym także i istoty zbudowane ze skały, lodu a nawet z lawy! Niewiele wiadomo na temat tej niezbadanej planety i łamacze skał wolą nie ryzykować.

SKALNY POTWÓR



Niewiele wiadomo na temat skalnych potworów, jako że dotychczas widziano ich jedynie kilka. Krążą plotki, że Dowódca spotkał jednego w czasach swej młodości, ale z nikim nigdy o tym doświadczeniu nie rozmawia! Jedyne dostępne wiadomości to notatki zapisane w komputerze pokładowym statku: „Wydawało się, że stwór ten zbudowany był ze skały i przewyższał mnie co najmniej dwukrotnie. Miał ogniste oczy, a jego straszny ryk niemalże zamienił mnie w kamień! Przeraziłem się, gdy zobaczyłem jak zjada wielki stos kryształów energii. Ledwie skończył i po prostu zniknął w skale!"

POTWÓR LODOWY



Potwór lodowy, podobnie jak skalny potwór, zdaje się być stworem, który żywi się kryształami energii. Dotychczas zanotowano tylko kilka naocznych świadectw obecności tych stworów. Wiadomo tylko, że robiły one wrażenie znacznie większych od przeciętnego łamacza skał, a zbudowane były z twardego lodu!

STWORY

DEMON LAWY



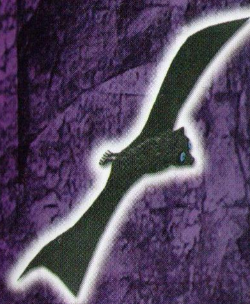
Demon lawy został odkryty przez skanery statku macierzystego głęboko w płynnym jądrze planety. Dostępne informacje wskazują na możliwość istnienia niezwykłego stwora, który może przetrwać w krańcowo wysokiej temperaturze lawy!

ŚLIMAK SZLAMOWY



Widziano kilka tych gigantycznych ślimaków pełzających wokół bazy łamaczy skał. Na szczęście, nie są agresywne, ale wydaje się, że głównym źródłem ich pożywienia są kryształy energii.

NIETOPERZE



Jak się wydaje, nietoperze dobrze się mają w podziemnych jaskiniach. Te stworzenia, żyjące w wielkich gromadach, robią wrażenie nieszkodliwych, nie lubią jednak, gdy się im przeszkadza głośnym wierceniem!

MAŁE PAJĄKI



Wydaje się, że małe pająki są wszędzie, roją się w ciemnych kątach i ukrywają w gruzowiskach skalnych. Są chyba najpowszechniej występującymi stworzeniami na tej planecie. Na szczęście wszystkie osobniki są małe, i — jak ustalili lekarze — nie są jadowite. Produkują jednak tajemniczą, bardzo śliską substancję, która chroni je przed pożarciem przez nietoperze! Praca w rejonie występowania małych pająków może być nieco ryzykowna dla łamaczy skał!

Opracowanie
Data Design Interactive

Zespół programistów
Tony Stoddart – Szef programistów
Rob Wilson – Główny programista
Paul Bell
Andy Ray
Karl White

Zespół grafików
Rob Dorney – Szef grafików
Stuart Barnecutt
Ian Deary
Simeon Hankins
Mark Harrison
Hearl Hutchinson
Teoman Irmak
Jim Methuen
Simon Scott

Animacja – Artworld UK
Dave Garbett – Szef zesp. animacji
Graham Collier

Koncepcja graficzna i scenariusz
Andrew Price

Zespół projektowy poszczególnych poziomów
Karl White
Dave Allen

Dźwięk i muzyka
John Saul
Jon Harrison
Joseph Harper

Zespół kontroli jakości
Dave Allen
James Poulton

Projekt instrukcji
Jim McPhail

Kierownictwo
Stewart Green – Producent
Eamonn Barr – Szef projektu

Wydawca
LEGO Media International
Mark Livingstone – – Dyrektor generalny

Opracowanie Produktu
Laurence Scotford – Szef Constructive, Games & Girl's Software
Thomas Gillo – Starszy producent

Testowanie i kontrola jakości
Tony Miller – Szef ds. jakości
Rob Marsh – Główny tester

Lokalizacja
Cara McMullan – Szef ds. lokalizacji

Produkcja
Nic Ashford – Szef ds. logistyki

Marketing Międzynarodowy
Petra Bedford – Dyr. ds. marketingu – Europa i Azja
Amy Schwelling – Szef marketingu tytułu
Rob Gibson – Szef marketingu USA

Dystrybucja międzynarodowa
Leah Kalboussi – Dyrektor ds. sprzedaży – Europa i Azja
Gregg Sauter – Dyrektor ds. sprzedaży i marketingu USA

Dziecięcy testerzy
Specjalne podziękowania kierujemy do wszystkich dzieci, które dostarczały cennych wskazówek w trakcie całego procesu opracowywania niniejszego tytułu.

Dodatkowe podziękowania
Bardzo dziękujemy wszystkim naszym rodzinom za ich pomoc podczas opracowywania projektu oraz Jan Blaeslid, AndrÈ Stenbryggen, Betina Kroigaard, Jens Frederiksen, Troels Halken i Soren Dyrhoj z Futura. Podziękowania otrzymują także Mark Boobyer i Alan Boorman za ich muzyczny współudział.

POMOC TECHNICZNA

Pomoc techniczna:	**0870 600 3003**
Faks:	**0870 600 3004**
E-mail:	**help@uk.legomedia.com**
	Godziny, w których można uzyskać pomoc:
	9³⁰ – 18³⁰ (cz. Greenwich) poniedz.- pt
	(poza weekendami i świętami bankowymi)
Strona www:	**www.legomedia.com**
Adres:	**Technical Support / Customer Services** **LEGO Media International Limited** **100 Hammersmith Road** **London** **W6 7JP** **Wielka Brytania (Anglia)**

W mało prawdopodobnym przypadku wystąpienia błędu w oprogramowaniu lub niezgodności sprzętowej, prosimy o odesłanie kompletnego opakowania wraz z dowodem zakupu do punktu, w którym dokonano zakupu.

Jeśli do nas dzwonisz, najlepiej usiądź przed komputerem (o ile to możliwe) i zgromadź jak największą liczbę informacji o jego konfiguracji. Potrzebne są wszystkie dane sprzętu, a szczególnie:

- Prędkość i producent procesora
- Producent i typ karty dźwiękowej i karty graficznej
- Producent i typ napędu CD-ROM lub DVD
- Ilość dostępnej pamięci RAM
- Informacje o dodatkowym oprzyrządowaniu i urządzeniach peryferyjnych
- Wszelkie informacje dotyczące błędu

Uwaga: W przypadku kłopotów z uzyskaniem informacji na temat użytkowanego systemu komputerowego, prosimy o skontaktowanie się z jego sprzedawcą.

W Polsce pomocy technicznej udziela dystrybutor gry **IM Group Sp. z o. o.**

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerami telefonów:

(22) 642 27 66 lub **(22) 642 27 68** lub faksu: **(22) 642 27 69**

lub pod adresem poczty elektronicznej: **serwis@imgroup.com.pl**

Możesz też napisać na adres: **IM Group Sp. z o.o. 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3**

lub odwiedzić naszą witrynę w Internecie: **www.imgroup.com.pl**

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI

PROSIMY PRZECZYTAĆ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE PRZED URUCHOMIENIEM NINIEJSZEJ GRY LUB PRZEKAZANIEM JEJ DZIECIOM.

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. U takich osób podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo mogą wystąpić objawy padaczki. Przypadki takie mogą mieć miejsce, nawet jeśli dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów.

Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki drgawek, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem gry poradź się lekarza.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry stwierdzisz u swojego dziecka lub u siebie występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, **NATYCHMIAST** przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

ŚRODKI OSTROŻNOŚCI, KTÓRE NALEŻY ZACHOWYWAĆ PODCZAS GRY

- Nie przebywaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w większej odległości od telewizora (monitora), najlepiej na pełną długość kabla urządzenia sterującego.
- Graj z użyciem telewizora o małej przekątnej ekranu.
- Unikaj gry, kiedy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Zapewnij odpowiednie oświetlenie pomieszczenia, w którym grasz.
- W trakcie gry rób 10-15-minutowe przerwy na każdą godzinę gry.